**Unidad # 2**

**“Conceptos básicos sobre algoritmia”**

**Consulta**

¿Qué es un identificador?

**Es un conjunto de caracteres alfabéticos de cualquier longitud que sirve para identificar  las entidades del programa (clases, funciones, variables, tipos compuestos, Etc.)  Los identificadores pueden ser combinaciones de letras y números. Cada lenguaje tiene sus propias reglas que definen como pueden estar construidos.**

**Reglas :**

* **Los identificadores  pueden contener las letras a a z y A a Z,  el guión bajo "\_" ("Underscore") y los dígitos 0 a 9**
* **El primer carácter debe ser una letra o el guión bajo. El Estándar establece que los identificadores comenzando con guión bajo y mayúscula no deben ser utilizados. Este tipo de nombres se reserva para los compiladores y las Librerías Estándar. Tampoco se permite la utilización de nombres que contengan dos guiones bajos seguidos.**

**El estándar ANSI establece que como mínimo serápueden s**ignificativos los 31 primeros caracteres, aunque pueden  **ser más, según la implementación [**[**1**](http://www.zator.com/Cpp/E3_2_2.htm#[1])**]. Es decir, para que un compilador se adhiera al estándar ANSI, debe considerar como significativos, al menos, los 31 primeros caracteres.**

**Ejemplo :**

**12 numero  
   dia\_del\_mes  
   PINGUINO1  
   \_ciudad  
   z3**

**Constates: es un dato numérico o alfabético cuyo valor no puede cambiar durante la ejecutacion del programa.**

**Variable es un nombre asociado a un elemento de datos que está situado en posiciones contiguas de la memoria principal y su valor no puede cambiar durante su ejecutacion**

**EJEMPLO DE CONSTANTE**

-const int x = 5;

const int z = 7;